

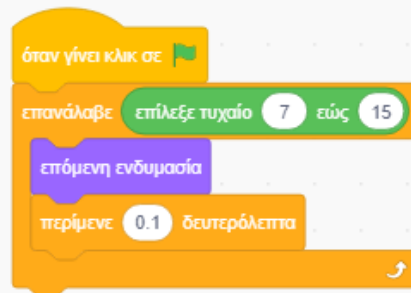
Δημιουργήστε ένα νέο έργο. Βάλτε ένα σκηνικό της επιλογής σας, διαγράψτε το πορτοκαλί γατάκι. Δημιουργήστε ένα νέο αντικείμενο (με τη ζωγραφική) με 6 ενδυμασίες.



Κάθε ενδυμασία θα αντιστοιχεί σε μία έδρα του ζαριού. Προγραμματίστε κατάλληλα έτσι ώστε

όταν ο χρήστης πατάει έναν από τους αριθμούς 1 έως 6,  το ζάρι να εμφανίζει την αντίστοιχη έδρα. Θα χρησιμοποιήσετε την εντολή “άλλαξε ενδυμασία σε ...”. Αποθηκεύστε το έργο.

Δώστε στο ζάρι το παρακάτω σενάριο. Εκτελέστε το για να δείτε το σενάριο σε λειτουργία.



Δημιουργήστε άλλο ένα αντικείμενο ζάρι (χρησιμοποιώντας την εντολή διπλασιασμού). Τροποποιήστε το σενάριο στο δεύτερο ζάρι ώστε να εκτελεί περισσότερες επαναλήψεις.

Αποθηκεύστε με το όνομα «Ζάρια»